

Pensamiento Creativo: una apuesta desde la lúdica como estrategia pedagógica

Trabajo de grado para presentado para optar el titulo como especialista en

Pedagogía de la Lúdica,

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Lourdes Uparela Imbeth

Enero de 2019

Copyright 2019. Lourdes Uparela Imbeth. Todos los derechos reservados

Dedicatoria

A mi familia por el apoyo recibido, a la comunidad educativa Manuel J. Betancur por permitirme interactuar en sus espacios, crear y proponer alternativas para una mejor convivencia y a mis grupos de estudiantes por el esfuerzo y la entereza para desarrollar un nuevo proyecto en mi vida, el cual me dejó grandes aprendizajes, experiencias, satisfacciones personales y laborales.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por la oportunidad que me dio vivir para estudiar esta especialización, a mis hijos y a mi esposo por el apoyo que día a día me brindaron para poder hacer realidad este sueño. No ha sido sencillo pero si satisfactorio el lograr culminar este proyecto con los aporte de mis profesores, amigos y familia. Los llevo en mi corazón.

Contenido

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTOS	4
INTRODUCCIÓN	11
1. DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE PENSAMIENTO CREATIVO A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICO - PEDAGÓGICAS	12
1.1. PROBLEMA	12
1.2. PLANTEAMIENTO	12
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.4. ANTECEDENTES EMPÍRICOS	13
JUSTIFICACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
3. OBJETIVOS	15
3.1. OBJETIVO GENERAL	15
3. 2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
4. MARCO REFERENCIAL.....	16
4.1. MARCO CONTEXTUAL	16
4.1.1. Identificación	16
4.1.2. Estudiantes	17
4.1.4. Padres de familia.....	19
4.2. MARCO CONCEPTUAL.....	20
4.3. MARCO TEÓRICO.....	25
4.3.1 LÚDICA:	29
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	33
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	33
5.2. POBLACIÓN	33
5.3. MUESTRA.....	33
5.4. INSTRUMENTOS	33
5.5. ANÁLISIS DE RESULTADOS	34
5.4.1. ANALISIS DE DATOS	34
5.5. DIAGNÓSTICO.....	41
6. PROPUESTA.....	43
6.1. TÍTULO	43
CREANDO, PENSANDO Y APRENDIENDO	43
6. 2. DESCRIPCIÓN	43
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	43

6.4. OBJETIVO.....	44
6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	44
6.5.1. Taller de los 6 sombreros para pensar.....	44
6.5.1.1. <i>Objetivo</i>	45
6.5.1.2. <i>Recursos</i>	45
6.5.1.3. <i>Descripción</i>	45
6.5.2. Taller de expresión dramática y pensamiento.....	47
6.5.2.1. <i>Objetivo</i>	47
6.5.2.2. <i>Recursos</i>	48
6.5.2.3. <i>Descripción</i>	48
6.5.3. Taller de juego con fichas de figuras geométricas.....	49
6.5.3.1. <i>Objetivo</i>	50
6.5.3.2. <i>Recursos</i>	50
6.5.3.3. <i>Procedimiento</i>	50
6.5.4. Taller de las situaciones locas y las respuestas ingeniosas	52
6.5.4.1. <i>Objetivo</i>	52
6.5.4.2. <i>Recursos</i>	52
6.5.4.3. <i>Descripción</i>	52
6.5.5. Taller de Miscelánea Creativa	54
6.5.5.1 <i>Objetivo:</i>	54
6.5.5.2 <i>Recursos:</i>	54
6.5.5.3 <i>Procedimientos:</i>	54
6.5.6 Taller Rompe cocos	55
6.5.6.1. <i>Objetivo</i>	55
6.5.6.2. <i>Recursos</i>	55
6.5.6.3. <i>Procedimiento</i>	55
CONCLUSIONES	57
REFERENCIAS.....	59
ANEXOS	60

Lista de gráficas

Gráfica No. 1 Proceso de observación.....	32
Gráfica No. 2 Proceso de comparación.....	33
Grafica No. 3 Proceso de relación.....	34
Gráfica No. 4 Proceso de clasificación.....	35
Gráfica No. 5 Proceso de ordenamiento.....	36
Gráfica No. 6 Proceso de análisis.....	37
Gráfica No. 7 Proceso de síntesis.....	38
Gráfica No. 8 Grafica General de Procesos de pensamiento.....	39

Lista de tablas

Tabla No. 1 Proceso de Observación.....	32
Tabla No. 2 Proceso de Comparación.....	33
Tabla No. 3. Proceso de relación.....	34
Tabla No. 4 Proceso de clasificación.....	35
Tabla No. 5 Proceso de ordenación.....	35
Tabla No. 6 Proceso de análisis.....	36
Tabla No. 7 Proceso de Síntesis.....	37
Tabla No. 8 Tabla General de datos.....	38

Lista de imágenes

IMAGEN 1. Sombreros para pensar.....	43
IMAGEN 2. El niño no quiere usar el champú que sus padres le compraron.....	44
IMAGEN 3. Taller de expresión dramática y pensamiento.....	45
IMAGEN 4. Fichas de figuras geométricas.....	47
IMAGEN 5. Situaciones Locas.....	50
IMAGEN 6. Miscelánea Creativa.....	52
IMAGEN 7. Rompecocos.....	53
IMAGEN 8. Proceso de Observación.....	58
IMAGEN 9. Laberintos.....	62
IMAGEN 10. Juegos de números y laberinto.....	63
IMAGEN 11. Juegos de palabras.....	63
IMAGEN 12. Juegos de número.....	64
IMAGEN 13. Juego de relación.....	64
IMAGEN 14. Sopa de letras.....	65
IMAGEN 15. Identificación.....	65
IMAGEN 16. Jeroglíficos.....	66

Lista de fotografías

FOTO 1. Todos los niños se colocan el color de sombrero que les toco.....	67
FOTO 2. Los niños escriben lo que piensan acerca de la pregunta.....	67
FOTO 3. Los niños cambian de lugar y de color de sombrero bailando.....	68
FOTO 4. Los niños se colocan otro color de sombrero y responden la pregunta de esa mesa.....	68
FOTO 5. El monitor de cada mesa recoge los sombrero y la respuesta de cada grupo para recibir al otro equipo.....	69
FOTO 6. Los niños socializan todas las preguntas con sus respuestas de cada grupo.....	69
FOTO 7. Los niños realizan la coreografía del primer momento de la actividad inventadas por ellos.....	70
FOTO 8. El niño explica las características de la ficha que le toco.....	70
FOTO 9. El niño lee la orden que deben realizar los grupos referente a las fichas que tiene cada estudian.....	71
FOTO 10. Los niños se desplazan de su lugar a cumplir la orden que el compañero leyó.....	71
FOTO 11. Los niños se encuentran entre sí con las mismas características de las fichas.....	72
FOTO 12. Las niñas explican las características de la ficha que les tocó.....	72
FOTO 13. Los niños deben realizar con todas las fichas del grupo una figura.....	73
FOTO 14. Los niños juegan dominós con las fichas de las figuras geométricas.....	73
FOTO 15 Los niños escogen el juego didáctico que les gusta.....	74

Introducción

El presente trabajo es un proyecto de investigación donde se ponen en práctica los conocimientos y experiencias adquiridas en la especialización en Pedagogía de la Lúdica para el desarrollo Cultural.

Toda la propuesta surge de la motivación personal, la observación de las necesidades de la población estudiantil con la que trabajamos y el deseo de poner en práctica mecanismos de intervención que contribuyan al mejoramiento de los procesos de pensamiento de nuestros estudiantes.

El trabajo se basó en cuatro unidades temáticas fundamentales como son la lúdica, los procesos de pensamiento, la pedagogía y la creatividad. Todo ello sirvió para engranar las actividades de una propuesta que tiene como eje conceptual las ideas del autor Edward de Bono acerca del pensamiento lateral.

Este proyecto se llevó a cabo en cuatro etapas. La primera de ellas fue la observación del contexto y la identificación de un problema al interior del mismo. Luego se hizo una revisión bibliográfica para tener unas bases teóricas que sustentaran nuestro trabajo. Más adelante se estructuró un diseño metodológico donde se puso en juego un instrumento de prueba para darle solidez al diagnóstico y finalmente poder elaborar la propuesta de intervención que nos llevará a evidenciar el logro de los objetivos en todo este proceso.

1. DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE PENSAMIENTO CREATIVO A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICO - PEDAGÓGICAS

1.1. PROBLEMA

1.2. PLANTEAMIENTO

En el trabajo diario con los estudiantes (en la Institución Educativa Manuel J. Betancur), nos damos cuenta de la gran cantidad de dificultades relacionadas con las habilidades básicas de aprendizaje (atención, observación, percepción, memoria) y en general las deficiencias que presentan en procesos elementales de pensamiento cuando se enfrentan a una tarea que implique poner en juego habilidades y destrezas mentales. Estas dificultades se hacen más evidentes en la medida que el ejercicio implique procesos un poco más complejos como el análisis, la interpretación de un texto o la solución de un problema matemático.

Se evidencia además en muchos estudiantes una tendencia a reproducir modelos, a copiar. Hay temor para expresar ideas diferentes y para crear. Hay una tendencia a depender del docente o del compañero para trabajar, todo lo que implique un esfuerzo mental los cansa y los coloca en una posición de inseguridad.

Todo lo anterior, asociado a otro tipo de situaciones afectivas, biológicas, culturales, ambientales, tecnológicas e incluso metodológicas, es la causa de los bajos niveles de logro, la desmotivación por el estudio y el bajo rendimiento en las áreas del conocimiento.

Ante esta situación surge la necesidad de plantear el problema y de darle solución tomando como herramienta la actividad lúdica, con acompañamiento por parte de la familia y la comunidad que rodea los educandos

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo generar procesos de pensamiento en estudiantes de 7 a 9 años a través de las actividades

lúdico-pedagógicas?

1.4. ANTECEDENTES EMPÍRICOS

Desde la experiencia como docente sé que cada niño sigue un proceso de desarrollo de acuerdo con su edad cronológica. Nuestros estudiantes, según los estudios de Piaget están en una etapa de operaciones concretas donde no se manejan aún altos niveles de abstracción y el razonamiento tiene como base la acción sobre los objetos. En esta etapa el niño necesita la referencia real, física de los objetos para poder interiorizar procesos. En esta etapa se alcanzan nociones como la de conservación de cantidad y la de reversibilidad.

Sabemos que los procesos de pensamiento involucran una serie de habilidades que el niño deberá desarrollar de manera progresiva.

Consideramos que estas habilidades se deben trabajar teniendo en cuenta una secuencia que iría desde los procesos más básicos hasta los más complejos.

Por otro lado, hemos aprendido la importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los seres humanos. Si favorecemos vivencias que generen satisfacción y placer en nuestros estudiantes y a partir de ellas logramos producir una reflexión pedagógica, estas vivencias se convertirán en verdaderas experiencias de aprendizaje donde los niños pondrán en juego los diferentes esquemas mentales. Por eso la actividad lúdica será la herramienta que nos puede ayudar en la solución del problema planteado.

El maestro de hoy debe darse a la tarea de romper esquemas tradicionales y descubrir que hay otras formas de enseñar como es con la herramienta pedagógica de la lúdica ya que esta favorece la convivencia la convivencia entre los alumnos, docentes y familiares.

Para los docentes interesados (que deberíamos ser todos) en el aprendizaje de sus estudiantes, el tema de los procesos de pensamiento y la forma como se suceden en el niño es realmente apasionante. Es necesario reconocer cada uno de esos procesos para entrar a modificar y proponer una serie de estrategias que permitan el desarrollo de los mismos.

Al detectar las dificultades de los estudiantes frente a la pregunta, la situación problema, el texto o la instrucción y su falta de habilidad para interpretar y proponer, es importante conocer un poco más la forma y secuencia como se dan esos procesos de pensamiento en la mente del niño y se hace necesario proponer algo diferente y llamativo, basado en la lúdica pero a la vez en lo pedagógico, que apunte al desarrollo del pensamiento de una forma creativa y poco convencional.

Así pues, el trabajo que se hace para tratar de mejorar los niveles de pensamiento es algo que redundará en el logro de mejores aprendizajes, la generación de ideas propositivas y en una respuesta más autónoma por parte de los estudiantes frente a las situaciones cotidianas.

Por todo lo anterior y lo que se evidenciará a través del trabajo, resulta muy interesante ir más allá en este tema que todos los docentes, deberían conocer mejor.

Este conocimiento es importante para los docentes por permite crear nuevas formas de intervención grupal desde la lúdica, manejando así problemas tan comunes en los diversos colegios, como es la falta de interés por aprender.

Es por esto que la lúdica se convierte en una herramienta que permite acercarse a los educandos de una forma colectiva, puesto que a un docente le queda prácticamente imposible formar a 30 o 40 alumnos individuo por individuo.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar procesos de pensamiento en niños de 7 a 9 años, mediante las actividades lúdico-pedagógicas.

3. 2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las dificultades que presentan los niños entre 7 y 9 años, en los procesos básicos de pensamiento: observación, comparación, relación, clasificación, ordenamiento, análisis, síntesis y evaluación.
- Aplicar estrategias de trabajo lúdico que generen la participación y movilicen otros esquemas de pensamiento.
- Evidenciar el desarrollo de los procesos de pensamiento en los niños de 7 a 9 años, después de la aplicación del proyecto de intervención.
- Crear espacios lúdicos y recreativos, para que los descansos sean también de aprendizaje

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO CONTEXTUAL

4.1.1. Identificación

- Nombre de la Institución: I. E. Manuel J. Betancur.
- Sección: Escuela Gustavo Rodas Isaza (preescolar - básica primaria)
- Ubicación: corregimiento de San Antonio de Prado.
- Municipio: Medellín - departamento de Antioquia.

La Escuela Gustavo Rodas Isaza hace parte de la comunidad del barrio El Vergel. Funcionó como escuela independiente desde el año 1964 hasta el 2002, año en el que se fusionó con el Liceo Manuel J. Betancur formando la Institución educativa del mismo nombre.

La escuela cuenta con 6 aulas de clase, una cancha de juegos, una sala de cómputo; doce docentes y una coordinadora que atienden actualmente una población de 510 estudiantes en los niveles de preescolar y básica primaria de 1° a 5°.

Al analizar cómo convive la gente en la comunidad del barrio podemos observar situaciones de violencia intrafamiliar, miembros de la familia involucrados en el consumo de droga y /o alcohol y algunas veces en su comercialización, desempleo y condiciones económicas precarias.

Si bien dentro de la escuela la convivencia alcanza niveles de tolerancia y aceptación del otro, en los padres de familia se han detectado altos niveles de intolerancia y formas inadecuadas de manejo de conflictos.

Dentro de la escuela se maneja el conflicto e incluso se supera, pero fuera de ella los padres se encargan de revivir las situaciones, hacen reclamos a los menores y a los padres de éstos, quienes por lo general se ponen a la defensiva y responden con agresividad e intolerancia.

Esta manera de asumir la defensa de sus hijos y de involucrarse en los problemas de ellos con

sus compañeros, se convierte muchas veces en graves enfrentamientos entre las familias.

Los estudiantes de la escuela viven cerca el uno del otro y comparten espacios físicos comunes, de manera que todos conocen la vida de cada cual. Las situaciones que vive cada familia parece ser asunto de todo el barrio, lo que genera una cantidad de información viciada, rumores, rivalidades y competencia.

La dinámica de expansión de la población en el corregimiento ha generado otra dinámica social donde la presencia de otras personas representa una amenaza para unos y un sentimiento de discriminación para otros. Actitudes que están siendo generadoras de conflicto.

El sector se ha movido en esta dinámica, pasando por períodos críticos de agresión permanente por disputas territoriales y otras de relativa calma. Actualmente se está conformando otra red mayor de pobladores foráneos que vienen a habitar en las nuevas construcciones de interés social y que incluye personas de mucha diversidad (familias de trabajadores, militares, desmovilizados, desplazados...) todos ellos haciendo parte de una nueva dinámica social del corregimiento.

4.1.2. Estudiantes

Los niños de la Escuela Gustavo Rodas Isaza presentan como características generales un nivel cognitivo de promedio bajo, son comunes los casos de niños con necesidades educativas especiales. Gran cantidad de dificultades relacionadas con los dispositivos básicos de aprendizaje asociados a situaciones de tipo afectivo, ambiental y sociocultural son la causa de los bajos desempeños y desmotivación por el estudio.

Los casos de niños con necesidades especiales y problemas de aprendizaje son bastante comunes, en cada una de las aulas hay un promedio de 5 estudiantes con este tipo de características sin contar con los niños que presentan trastornos de tipo emocional y de comportamiento.

La mayoría de los niños asisten a la escuela con agrado, cuando se les pregunta al respecto, dice

sentirse muy felices en ella. Sin embargo muchos estudiantes no dan el rendimiento esperado ni desempeñan el trabajo académico con el mismo entusiasmo.

En un menor porcentaje encontramos estudiantes sobresalientes en cada uno de los grupos. Niños y niñas que se destacan por su creatividad, compromiso, responsabilidad y capacidad para el aprendizaje. Estos estudiantes jalonan procesos de mejoramiento, dan motivación al trabajo y generan dinámicas grupales de alta calidad cuando se constituyen en líderes de sus grupos.

Por lo general son niños que tienen un buen acompañamiento y desde la familia traen valores que enriquecen la convivencia grupal.

Los índices de mortalidad académica se han mantenido bajos atendiendo a la aplicación de estrategias de mejoramiento, a la consideración de los casos especiales con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje y en última instancia a las políticas educativas que tratan de evadir la responsabilidad del estado de brindar una atención especial a la población que así lo requiere.

4.1.3. Docentes

Integrado por un grupo de 12 maestros que atienden los grupos de preescolar a 5°. De las cuales hay una Normalista Superior. Tres son Normalistas y Licenciadas. Ocho son Licenciadas. Las Licenciaturas son en Básica Primaria (3) Educación con énfasis en Lengua Castellana (2) Sociales, Educación Especial, Educación Preescolar (2) y Pedagogía Reeducativa (2). Cuatro docentes del grupo cuentan con estudios de especialización o postgrado.

En su práctica profesional se observa gran compromiso, dedicación y responsabilidad. Sus prácticas pedagógicas son algo tradicionales, con énfasis en el desarrollo de contenidos y cumplimiento con las áreas del currículo, no obstante, son profesionales de gran apertura, disponibilidad y creatividad para poner en práctica nuevas estrategias metodológicas o para llevar a cabo actividades sugeridas a partir de las capacitaciones o de los proyectos institucionales.

4.1.4. Padres de familia

Muchos padres de familia demuestran alto sentido de pertenencia con la institución. Muy colaboradores y comprometidos con el acompañamiento de sus hijos. Acuden al llamado que se hace a las reuniones y actividades.

Otro número significativo se caracteriza por su ausencia y su poco compromiso con sus hijos. La mayoría de los casos es por razones económicas y laborales.

El ambiente de las familias no favorece las experiencias de aprendizaje puesto que muchos padres y madres de familia dicen no haber tenido escolaridad o haber cursado solo los grados iniciales de la primaria.

Las familias de los estudiantes pertenecen a los estratos socio-económicos 1 y 2, cuyos jefes de hogar se desempeñan en su mayoría en empleos informales que no generan grandes ingresos económicos. Muy pocas gozan de un empleo estable, otros se dedican al comercio en tiendas o chazas, o son agricultores en las pocas fincas que aún quedan.

Algunas madres se dedican a la venta de minutos de celular, atienden pequeños negocios, cuidan niños o hacen oficios domésticos por días. Algunas familias son nucleares, pero son más comunes las familias extensas, conformadas por diferentes parientes habitando un mismo lugar. También son muy frecuentes las familias mono-parentales donde un solo padre o madre asume la responsabilidad económica y formativa de los hijos. En los tres tipos de familia se evidencian carencias económicas significativas y escasa formación académica. En las relaciones parentales es común encontrar situaciones de maltrato al cónyuge; en las relaciones padre- hijo se observan situaciones extremas de autoritarismo, maltrato verbal y físico o lo opuesto, con padres sobreprotectores y permisivos.

4.2. MARCO CONCEPTUAL

Esta propuesta de trabajo requiere de una sólida base teórica donde se hace necesaria la revisión de teorías y conceptos que los distintos autores han generado desde las diversas ramas del saber. Es por eso que en este marco conceptual encontraremos aportes desde la pedagogía, la psicología, la neuropsicología, la biología, la medicina, la filosofía, entre otras. Empezaremos por estructurar un concepto de lúdica que es precisamente uno de los pilares que sustenta nuestra propuesta. Al hacer una revisión de algunas de las ideas de los autores desde las diferentes disciplinas, nos damos cuenta de que muchas coinciden en dar a la Lúdica un enfoque trascendente, universal, necesario en la vida del ser humano.

Puede decirse entonces, que la lúdica es parte de la vida misma en la medida que posibilita la expresión del ser, el contacto con sus más profundos sentimientos y anhelos y la práctica del ideal de la vida que es encontrar el bienestar, el goce, la felicidad. Este concepto está acorde a la definición que plantea el autor Carlos Alberto Jiménez V, "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." (Jiménez, 2010).

Este autor, especialista en el tema, nos acerca a un concepto de lúdica que abarca toda existencia del ser humano y permea su ser integral. De acuerdo con lo anterior, la lúdica ha estado presente desde siempre en la historia del hombre y en todas sus prácticas individuales y sociales. Se considera como una más de las dimensiones que componen la estructura del ser humano.

Esta interesante posición nos lleva a pensar en que toda realización y creación humana nace

desde una perspectiva lúdica. Si pensamos en la ciencia, el arte, la tecnología, la filosofía... todo lo que surge de una determinada disciplina tiene su origen en la dimensión lúdica de los seres humanos. Ninguna creación es posible sin haberse experimentado como algo placentero, satisfactorio, generador de goce y plenitud.

La lúdica, según lo anterior, es como un estado ideal donde el ser humano experimenta una verdadera sensación de libertad y de evasión de la realidad. La actividad lúdica se da en la cotidianidad pero nos separa de los problemas y las situaciones que nos afectan en el día a día.

Para el trabajo que nos ocupa, el concepto de lúdica debe trascender y articularse con el de pedagogía. Por lo que sabemos, la actividad lúdica constituye una vivencia pero es la pedagogía la que convierte dicha actividad en una experiencia de aprendizaje. De ahí la importancia de retomar diferentes aportes desde la pedagogía, que sustenten teóricamente nuestro trabajo.

En nuestra revisión bibliográfica nos encontramos con interesantes planteamientos de las llamadas nuevas pedagogías o pedagogías contemporáneas, las cuales enfatizan en procesos de desarrollo cognitivo, que es justamente, la orientación que tiene la propuesta.

El autor Héctor Cerezo Huerta (Huerta, 2006), nos habla de la contribución que han hecho en los últimos treinta años, los aportes de los enfoques pedagógicos cognitivos en el entendimiento multidisciplinario de la mente y de la cognición en general. Estas teorías se han caracterizado por su diversidad metodológica y epistemológica, abarcando estudios que van desde una célula nerviosa, hasta una red neuronal; desde un individuo hasta los grupos sociales, en donde el lenguaje, la organización social y la cultura juegan roles fundamentales.

A mediados de los años 50 un grupo de investigadores de diversas disciplinas coincidieron en abordar el estudio del funcionamiento del cerebro a la vez que se hacían preguntas acerca de la naturaleza de la inteligencia, el papel del medio ambiente cultural, físico y social en los procesos

de adquisición del conocimiento, el mecanismo de los procesos de aprendizaje entre otros; a raíz de todos estos temas surge un interesante trabajo desde diferentes disciplinas desde donde se plantean nuevos paradigmas.

El autor Marcel Giry nos habla del interés de los nuevos enfoques pedagógicos que están muy ligado al interés de este trabajo: "en la actualidad las nuevas pedagogías se centran en el individuo que aprende, para enseñarle a observar, a discutir, a adquirir conciencia de la manera que aprende, de su perfil de aprendizaje, de su estilo cognitivo" (Giry, 2002, pág. 16). Al indagar acerca de la importancia que estas pedagogías tienen en la educación, nos damos cuenta que en realidad son impactantes, sus aportes y aplicación al trabajo directo con nuestros estudiantes tiene un alcance significativo como lo dice Cerezo (Huerta, 2006, pág. 12), nos dan grandes herramientas para el trabajo en el aula de clase, para la solución de problemas, los procesos de metacognición, el pensamiento creativo y para orientar las nuevas tendencias para el desarrollo de las habilidades de pensamiento. También podemos leer en el libro de la autora Gloria Ortiz Gómez (Ortiz Gómez, 2010, pág. 13) que algunas de estas pedagogías tienen como base los planteamientos y estudios de Piaget y su teoría del desarrollo cognitivo. Para Piaget, el desarrollo del conocimiento se da por la interacción del individuo con su entorno, por lo tanto el proceso de aprendizaje debe ser activo y basado en experiencias reales. Por su parte Bruner, hace referencia a la mediación del adulto en este proceso, quien deberá proporcionar los estímulos necesarios en la adquisición de dichas experiencias. Por otro lado, Antonio Mesonero (Valhondo, 1995, pág. 403) se refiere a Ausubel, otro autor de la pedagogía cognitiva que nos habla de los aprendizajes significativos y al igual que Bruner cree que el aprendizaje se da mediante la organización de la nueva información pero debe evolucionar en forma deductiva desde lo general hasta lo particular. Insiste en que la información sea presentada en forma organizada y significativa para que el aprendizaje sea más efectivo.

Dentro de estas corrientes pedagógicas contemporáneas debemos referirnos también a la escuela histórico cultural de Vigotsky quien da un papel fundamental a la relación del niño con su sociedad y su cultura en el que se da el proceso de enseñanza - aprendizaje donde el maestro también es un mediador y facilitador: En la interacción social el niño aprende a regular sus procesos cognitivos gracias a las indicaciones y directrices de los adultos (Valhondo, 1995, pág. 339) con los elementos que nos da la pedagogía cognitiva y que más adelante ampliaremos, podemos concluir que las actividades lúdicas que utilizaremos como estrategia, deberán orientarse desde la perspectiva pedagógica, teniendo muy claro nuestro papel de mediadores y facilitadores de experiencias para nuestros estudiantes; debemos pensar en presentar la información de una manera organizada, teniendo en cuenta las características evolutivas propias de su desarrollo y no dejar a un lado la interacción social, que como insiste Vigotsky, es la base de sus aprendizajes. Es claro que la actividad lúdica debe tener el componente de la reflexión pedagógica para que se logre un verdadero aprendizaje.

Después de entender, desde la pedagogía cognitiva, que el estudiante es el sujeto de este trabajo, las actividades lúdico-pedagógicas son la herramienta metodológica y el maestro el mediador de las experiencias de aprendizaje, pasamos a conceptualizar lo que son los procesos de pensamiento.

Entendemos el pensamiento como una función dinámica. De esta misma forma lo explica Piaget (Piaget, 2007) cuando al referirse a las etapas de evolución del pensamiento asociadas a diferentes estudios según el desarrollo. Este autor nos habla de la forma como el ser humano organiza sus experiencias y conocimientos en esquemas cognitivos que va modificando a través de dos procesos : la asimilación y la acomodación. El proceso de desarrollo se inicia con los esquemas sensorio-motrices basados en la acción directa sobre los objetos y termina en un esquema de relaciones más complejas donde se logran niveles de abstracción desligados de acciones directas Para continuar

conceptualizando los procesos de pensamiento es importante referir brevemente a las ideas de otro importante autor como Vigotsky a través de la autora Gloria Ortiz Gómez (Ortiz Gómez, 2010, pág. 13) este autor nos habla de la interacción entre el proceso evolutivo y el aprendizaje donde ambos procesos se involucran mutuamente. Esta concepción se basa en su teoría del desarrollo próximo donde se dan dos momentos evolutivos. En el primero se evidencia la habilidad del niño para realizar una tarea solo y en el segundo cuando el niño no puede resolver por sí mismo una situación, pero sí lo hace con la ayuda de otra persona que puede ser el adulto o un compañero. Los aportes de estos dos teóricos Piaget y Vigotsky nos serán de gran utilidad al implementar las estrategias de trabajo con los estudiantes.

Con relación a las clases de pensamiento, encontramos una gran variedad. Se habla de pensamiento racional, imaginativo, creador, intuitivo, abstracto, convergente, divergente. Científico, conceptual, funcional, operativo... sin embargo para seguir con nuestra línea conceptual, citamos de nuevo la obra de Gloria Ortiz, donde se exponen ocho procesos básicos de pensamiento:

- La observación: consiste en la identificación de las características de un estímulo determinado.
- La comparación: se basa en la observación de dos o más objetos, hechos o situaciones, para identificar semejanzas o establecer diferencias.
- La Relación: mediante este proceso se establece un nexo entre características de una misma variable.
- La Clasificación: consiste en agrupar objetos o conceptos en categorías o clases aplicando un criterio específico.
- El Ordenamiento: Consiste en establecer una secuencia a partir de la identificación de

características variables.

- El análisis: se refiere a la capacidad para descomponer un todo en los elementos que lo integran, estableciendo uno o varios criterios.

- La Síntesis: es el proceso inverso al análisis, donde la mente integra las partes de un todo en una totalidad nueva y significativa.

- La Evaluación: es un proceso en el que elaboran juicios de valor con base en criterios internos y externos. (Ortiz Gómez, 2010, págs. 56-59).

A manera de conclusión, después de este recorrido por las diferentes concepciones de los diversos autores acerca de los temas que nos ocupan, nos ha llamado poderosamente la atención todo que hace referencia a los aportes de los enfoques cognitivos, los procesos de pensamiento que generen procesos creativos y reflexivos serán la base para el desarrollo de las actividades pedagógicas que abordaremos a partir de la lúdica.

4.3. MARCO TEÓRICO

Para sustentar teóricamente esta propuesta, se ha retomado las ideas del autor Edward de Bono quien ha sido pionero en las investigaciones y prácticas acerca del pensamiento creativo Edward De Bono es doctor en medicina con maestría en psicología y fisiología . Ha sido profesor de cátedra en reconocidas universidades de Inglaterra y Estados Unidos. Ha escrito 76 libros con traducciones a 40 lenguas y ha sido invitado a dar conferencias en 58 países. Los grandes aportes que De Bono ha hecho al estudio pensamiento y la creatividad han traspasado fronteras y campos del conocimiento. Sus prácticas son dirigidas a todo tipo de personas y tienen tanta aplicabilidad en el campo educativo como en el campo productivo.

Los aportes de este autor al trabajo se relacionan con la propuesta del desarrollo de la creatividad a través del pensamiento lateral, término creado por él para denominar una nueva forma

de pensamiento que difiere mucho del tradicional porque se basa en la búsqueda de otras posibilidades y alternativas en la resolución de situaciones y en la producción de ideas.

A diferencia del pensamiento que él llama vertical o lógico que se basa en análisis rígidos, con una visión unilateral de las soluciones, el pensamiento lateral es flexible, dice el autor : " mientras que la constante formulación de juicios y la valoración permanente de las ideas es la esencia del pensamiento lógico, en el pensamiento lateral se prescinde de ambos factores; es más , a menudo se parte de una idea errónea para conferir un nuevo enfoque a un problema o para provocar la reestructuración de un modelo establecido" (De Bono, 1993, pág. 63)

De Bono hace aportes muy valiosos a este trabajo porque nos habla de las posibilidades de la mente creadora y lo relaciona con otros procesos de pensamiento. Que es precisamente lo que queremos desarrollar en los niños a través de las actividades lúdicas.

El profundizar en sus ideas nos lleva a reflexionar acerca de la importancia de utilizar el pensamiento de una manera más abierta y menos rígida. Al leer a De Bono nos damos cuenta que es conveniente replantear la manera de entender los procesos de pensamiento y la forma como hemos venido haciendo las prácticas pedagógicas relacionadas con procesos mentales y cognitivos: " La mayoría de la gente considera el pensamiento vertical o lógico, como la única forma efectiva de pensamiento" (De Bono, 1993, pág. 47)

Diariamente en nuestras escuelas evidenciamos la rigidez del pensamiento infantil contrario a lo que debería ser. Es decir, los niños ya han aprendido de nosotros, los adultos, la verticalidad del pensamiento y cada vez los encasillamos más en lo que debe ser lógico y real enterrando en el fondo de sus mentes toda su parte creativa, su imaginación y su fantasía.

Al niño de ayer y de hoy no se le ha dado en la escuela mucho espacio para pensar en lo ideal, irreal o fantástico. Parece que la imaginación terminara con la escolarización: " los sistemas

educativos han subestimado por completo la importancia de la probabilidad” (De Bono, Creatividad, 2008, pág. 12). Los niños se empiezan a apropiarse de la realidad y van dejando de explorar otras posibilidades de ver el mundo. Esto se evidencia en el mismo proceso lector, en la evolución del desarrollo gráfico y en su desarrollo lógico- matemático. Las cosas se conciben de una sola manera; no hay otra alternativa para una nube que su color azul; las casas de los niños son todas iguales y los árboles terminan por tener la misma forma simétrica. Lo hemos evidenciado en nuestras aulas de clase: una figura de cuatro lados siempre será un cuadrado y una línea siempre será recta. Sólo a partir de la movilización del pensamiento los niños empiezan a ver las cosas de otra manera, sin desvirtuarles la realidad. “El uso de la creatividad y la práctica de la creatividad es la nueva manera de desarrollar la lateralidad mental y los hábitos mentales del pensamiento creativo.

Vamos a tomar elementos muy valiosos de la teoría de De Bono que coinciden con los conceptos teóricos que sustentan nuestro trabajo. En una de sus obras puede leerse esta frase: "diviértanse pero se trata de una diversión seria. La creatividad es una habilidad muy seria" (De Bono, Creatividad, 2008, pág. 23) aquí hay una alusión al carácter lúdico de la propuesta de De Bono. Toda su teoría está permeada por una dosis de humor e ingenio que invitan al goce y a la diversión. Por otro lado, sus ideas han llegado a las aulas de clase con las prácticas pedagógicas de los maestros. En las reseñas biográficas de su sitio web nos cuentan como en varios países del mundo sus métodos han sido adoptados e incluidos en sus currículos de forma obligatoria. (De Bono, www.eduarddebono.com, 2016)

La teoría de este autor está encaminada a la enseñanza. Él dice que es posible enseñar a pensar de una manera diferente y contrario a lo que muchos piensan, dice que la creatividad se puede enseñar y desarrollar en cualquier individuo. : "la creatividad es una habilidad que se puede

aprender desarrollar y aplicar” De Bono enfatiza en algunos aspectos que bien podemos aplicar a la pedagogía y de hecho lo tendremos muy en cuenta en nuestro proyecto como son la simplicidad, la posibilidad, la desinhibición y el positivismo. Estos conceptos son abordados casi de manera particular en muchos de sus libros: "El cerebro humano hace todo lo posible por simplificar la vida, estableciendo patrones de rutina para la percepción y la acción, la simplicidad ayudará a que las cosas sean más fáciles de hacer” (De Bono, Simplicidad, 2000, pág. 31). Para nuestro autor, la simplicidad es algo nos facilita la vida y la solución de los problemas cotidianos; "desglosar las cosas en unidades menores, descentralizar y diseñar modularmente son aproximaciones a la simplicidad siempre que no se pierda la unidad del propósito general” (De Bono, Simplicidad, 2000, pág. 46) Este pensamiento resulta bastante aplicable a nuestras prácticas lo mismo que el tener en cuenta la desinhibición como un pre-requisito para trabajar el pensamiento creativo en la intervención con los estudiantes; dice el autor: " Si estás inhibido es difícil ser creativo por consiguiente, si hacemos que te desinhibas serás creativo”. (De Bono, Creatividad, 2008, pág. 12)

Debemos empezar por crear un clima de confianza y acercamiento antes de la aplicación de las actividades de la propuesta. Es necesario familiarizar a la población de los estudiantes que vamos a intervenir, con las ideas del pensamiento lateral y crear un clima apto para la producción de ideas. Si los niños se sienten confiados y sin temor al error, es posible obtener las evidencias de su pensamiento creativo.

Si abordamos el tema del positivismo en De Bono, encontramos pensamientos de gran importancia y aplicación.” La nueva educación de la revolución positiva debe enseñar técnicas de pensamiento necesarios para lograr efectividad, el liderazgo y las técnicas relativas de cómo tratar a los demás.” (De Bono, La Revolución Positiva, 1997, pág. 59) En esta obra se habla de 5 elementos de la revolución positiva donde integra varias dimensiones del desarrollo humano,

trascendiendo a una concepción ética y axiológica basados en conceptos como la eficacia, una meta constructiva, los valores humanos, la auto-superación y el aporte de los individuos a una colectividad.

Como vemos el pensamiento de De Bono abarca mucho más que el desarrollo del pensamiento. Hay mucho que aprender de este autor. Sus ideas y principios más relevantes se verán reflejados en las actividades de este proyecto. Más allá de las prácticas del pensamiento lateral subyace toda una concepción de la vida y del desarrollo personal bastante interesante y que bien vale la pena seguir profundizando. Si logramos conjugar el disfrute por las actividades, es decir, la lúdica, la desinhibición de los estudiantes generando creatividad, estaremos logrando el desarrollo de un pensamiento divergente como lo plantea De Bono y alcanzando un incremento en los procesos básicos de pensamiento porque como él lo aclara en varias de sus obras, el pensamiento lateral es diferente al pensamiento lógico pero no son opuestos " las diferencias entre el pensamiento lateral y el pensamiento vertical son básicas. Su funcionamiento respectivo es completamente distinto. No se trata de decidir cuál es más eficaz, ya que ambos son necesarios y se complementan mutuamente" (De Bono, El pensamiento Lateral , 1993, pág. 54)

Basados en las técnicas del pensamiento lateral, propuestas por el autor y utilizando sus conceptos, podemos concluir que la propuesta de intervención logrará la ampliación de fronteras de lo convencional, generará cambios en la manera de ver las situaciones y los problemas y activará los procesos básicos de pensamiento, lo que el autor llama extensión de la lógica tradicional, dando a la mente nuevas alternativas y múltiples posibilidades de acercarse al conocimiento.

Y para terminar de entender de una forma sencilla los conceptos básicos:

4.3.1 LÚDICA

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano, que fomenta el desarrollo psicosocial, la

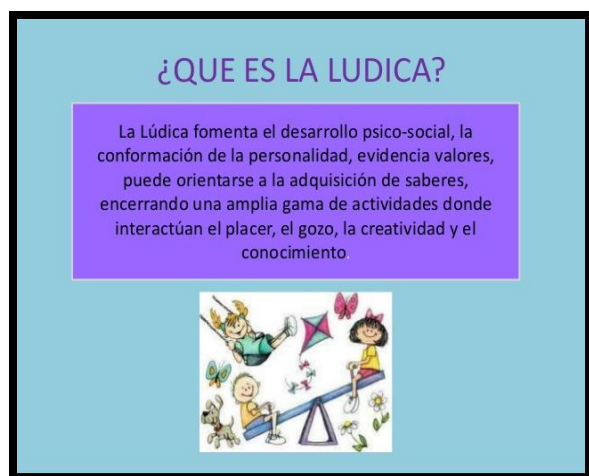
adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es el disfrute del saber comunicarnos, sentirnos, expresarnos y producir en el otro una serie de emociones dirigidas que nos llevan a la diversión, alcanzando sensaciones como a soñar, llorar, reír, brincar y gozar tanto es que encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La lúdica constituye uno de los pilares principales dentro de lo social, cultura y pedagógico ya que nos enriquece en el tiempo libre y en el desarrollo humano de cada uno entes de una comunidad educativa.

Entendemos también la lúdica como una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Las diversas actividades culturales, recreativas y artísticas producen satisfacciones que nos ayudan a interactuar con otros sin esperar recompensa alguna esto nos ayuda a crecer integralmente y a desarrollarnos como personas. (Jiménez Vélez, 2002)

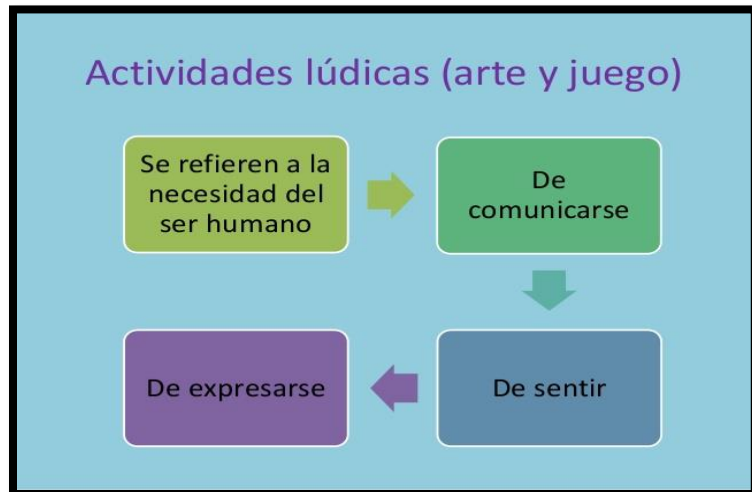
Ilustración 1 La Lúdica como Fomento de Valores



Fuente: <https://es.slideshare.net>

La lúdica permite el goce, el disfrute en los espacios cotidianos al relacionarse e interactuar con otras personas. En esta investigación se abordan los temas de convivencia escolar.

Ilustración 2 Actividad Lúdica



Fuente: <https://es.slideshare.net>

El juego como expresión motriz de la recreación y la lúdica es una herramienta didáctica en los diferentes procesos de formación del estudiante.

Ilustración 3 Importancia de la Lúdica



Fuente: <https://es.slideshare.net>

Ilustración 4 Lúdica y sus relaciones interpersonales



Fuente: <https://es.slideshare.net>

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de acción participativa (I.A.P) puesto que hemos hecho una lectura del contexto para definir un problema que nos lleva al planteamiento de un proyecto, el cual se pondrá en práctica mediante una intervención directa con la población y finalmente se hará una evaluación donde se confronten los resultados obtenidos con la situación inicial diagnosticada.

5.2. POBLACIÓN

35 estudiantes del grado 3° de la institución educativa Manuel J. Betancur del corregimiento de San Antonio de Prado del municipio de Medellín, cuyas edades están entre los 8 y 9 años.

5.3. MUESTRA

De esta población se sacó una muestra de 20 estudiantes de los cuales 10 son mujeres, nueve de ellas tienen 8 años y una tiene 9 años. Hay 10 hombres de los cuales cinco tienen 8 años y cinco tienen 9 años.

La muestra fue elegida aleatoriamente entre la población, teniendo en cuenta únicamente la edad.

5.4. INSTRUMENTOS

Para poder recoger la información necesaria para dar cumplimiento al primer objetivo de nuestro trabajo proponemos aplicar dos pruebas estandarizadas que evidencien niveles de desarrollo de los procesos básicos de pensamiento.

Dichas pruebas incluirán una serie de problemas o ejercicios que cada estudiante deberá resolver dentro de un tiempo límite. La solución de cada ejercicio será una respuesta que permita realizar una evaluación estadística.

Las situaciones propuestas corresponderán a los siete procesos básicos de pensamiento. La

primera prueba corresponderá a los procesos de observación, comparación, relación y clasificación. La segunda prueba hará referencia a los procesos de ordenamiento, análisis y síntesis. La primera prueba constará de 20 ítems, es decir que a cada proceso le corresponden 5 y a la segunda 15.

5.5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Después de aplicar y tabular las pruebas hemos realizado el análisis teniendo en cuenta cada uno de los siete procesos evaluados.

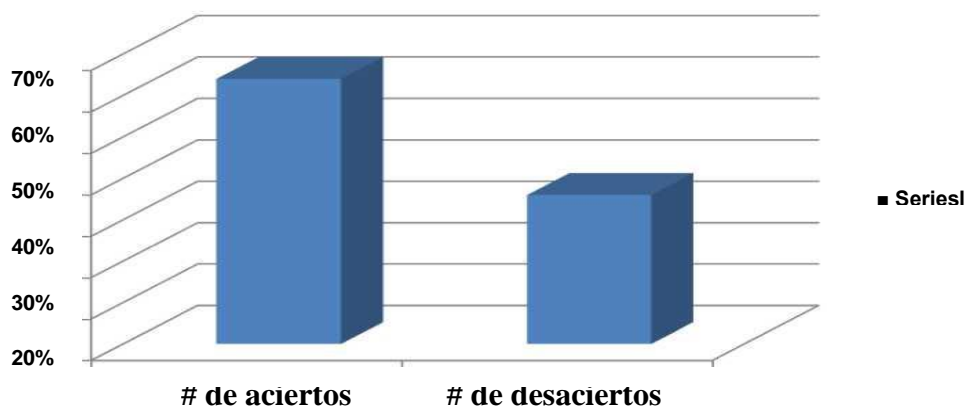
La tabulación se hizo teniendo en cuenta que cada proceso tiene 5 componentes (preguntas). Se contará un punto por cada acierto y se contabilizará cuántos niños obtuvieron 0, 1, 2, 3, 4, y 5 aciertos.

Tabla N. 1 Proceso de Observación

Puntuación obtenida	0	1	2	3	4	5
# de niños	1	1	5	3	6	4
Porcentaje aciertos	0%	1%	10 %	9%	24%	20%

Gráfica N. 1 proceso de observación

5.4.1. ANALISIS DE DATOS



La cantidad de aciertos fue de un 64% de respuestas correctas y un 36 % de desaciertos. En el

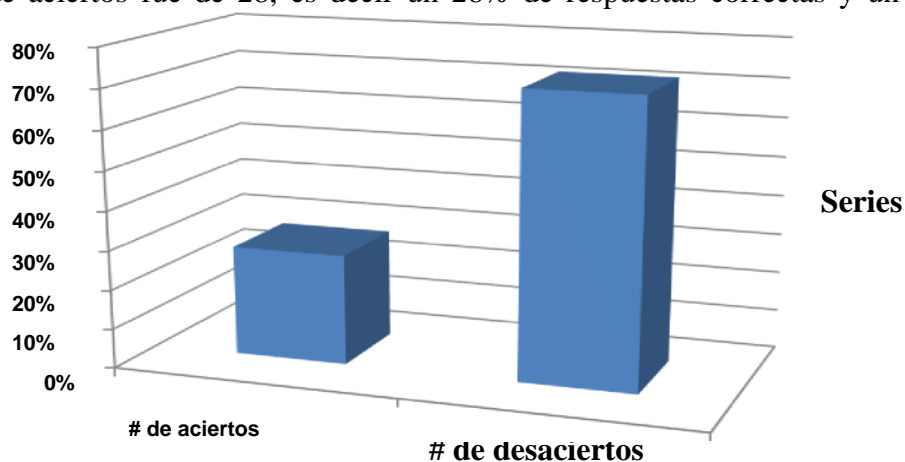
proceso de observación los niños obtuvieron una respuesta aceptable. Les cuesta confrontar respuesta y contestan sin hacer la verificación de lo observado.

Tabla N. 2 Proceso de Comparación

Puntuación obtenida	0	1	2	3	4	5
# de niños	6	5	5	3	1	0
Porcentaje aciertos	0%	5%	10%	9%	4%	0%

Gráfica N.2 proceso de comparación

La cantidad de aciertos fue de 28, es decir un 28% de respuestas correctas y un 72 % de

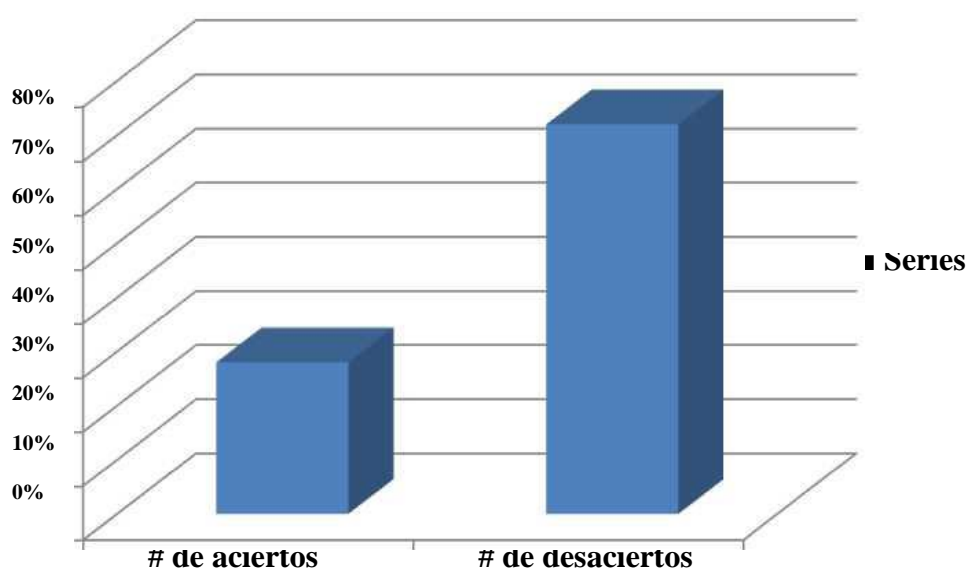


desaciertos en el proceso de comparación. En el proceso de comparación los niños obtuvieron una respuesta muy por debajo del promedio. Se pudo observar la dificultad para ir más allá de la observación. Les cuesta mucho hacer verificación y la tendencia es contestar lo que primero piensan.

Tabla N. 3. Proceso de relación

Puntuación obtenida	0	1	2	3	4	5
# de niños	4	7	6	2	1	0
Porcentaje Aciertos	0%	7%	12%	6%	4%	0%

Grafica N.3 proceso de relación

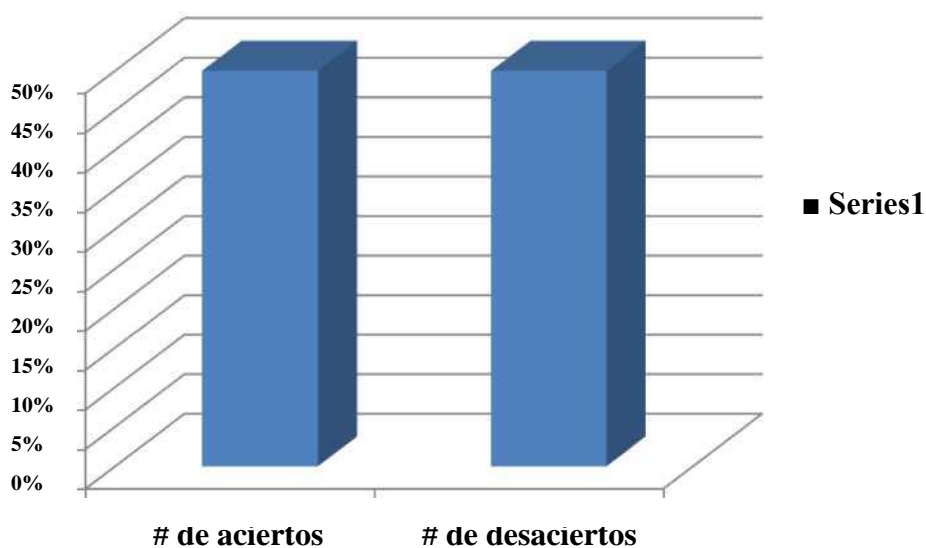


La cantidad de aciertos fue de 28, es decir un 28% de respuestas correctas y un 72 % de desaciertos en el proceso de relación. En el proceso de relación los niños obtuvieron una respuesta muy por debajo del promedio. Se observó dificultad para establecer relación entre los elementos dados. Les cuesta descubrir la característica general que relaciona los elementos. Algunos eligen sin pensar mucho, encierran cualquiera de las palabras y no saben justificar la respuesta o también relacionan una palabra con otra sin tener en cuenta las demás.

Tabla N. 4 proceso de clasificación

Puntuación obtenida	0	1	2	3	4	5
# de niños	8	2	0	1	0	9
Porcentaje aciertos	0%	2%	0%	3%	0%	45%

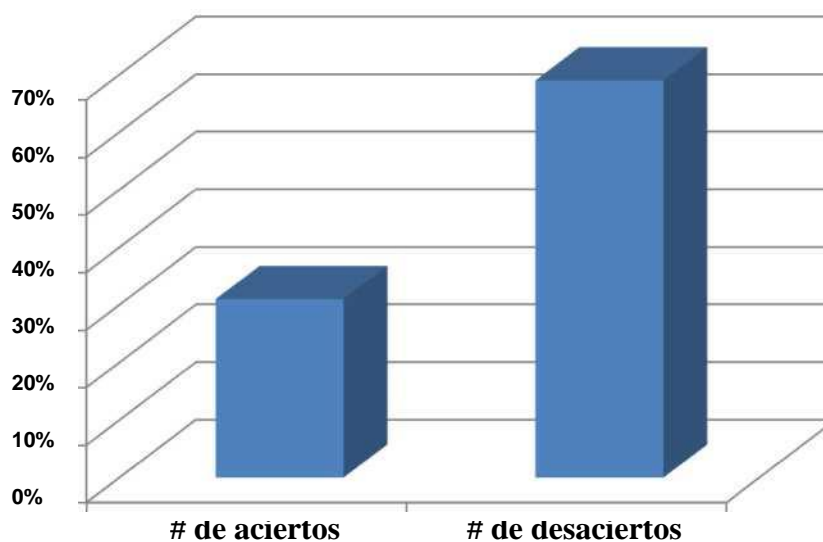
Gráfica N. 4 proceso de clasificación



La cantidad de aciertos fue de 50, es decir un 50% de respuestas correctas y un 50 % de desaciertos en el proceso de clasificación. Los niños que lograron establecer criterios de clasificación realizaron todo el proceso (9 niños) los demás no encontraron estos criterios y por lo tanto estuvieron lejos de hacer correctamente la agrupación de las palabras.

Tabla N. 5 proceso de ordenación

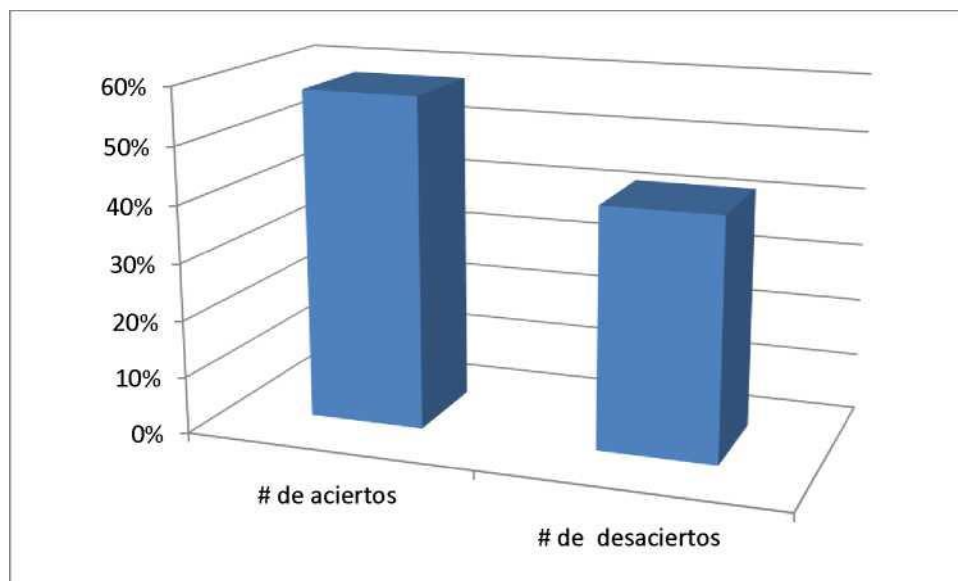
Puntuación obtenida	0	1	2	3	4	5
# de niños	5	5	7	1	1	1
Porcentaje aciertos	0%	5%	14%	3%	4%	5%

Gráfica N. 5 proceso de ordenamiento

La cantidad de aciertos fue de 31, es decir un 31% respuestas correctas y un 69 % de desaciertos en el proceso de ordenamiento. Los niños demuestran mucha dificultad para ordenar elementos siguiendo un criterio. Durante la prueba se verificó el manejo de estos criterios y dijeron entenderlos pero en el momento de aplicarlos no lograron dar un orden como se les pidió.

Tabla N. 6 Proceso de análisis.

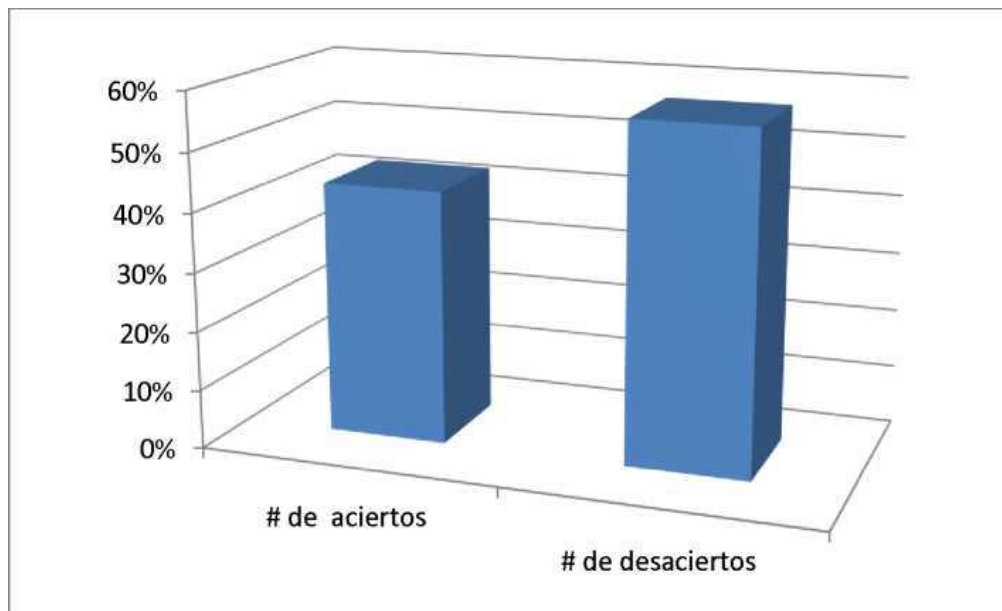
Puntuación obtenida	0	1	2	3	4	5
# de niños	1	2	5	5	4	3
Porcentaje aciertos	0%	2%	10%	15%	16%	15%

Gráfica N. 6 proceso de análisis

La cantidad de aciertos fue de 58, es decir un 58% de respuestas correctas y un 42 % de desaciertos en el proceso de análisis, en él se obtuvo un porcentaje de aciertos un poco por encima del promedio; sin embargo se observa deficiencia al dar respuesta a preguntas literales de un texto dado. Sin aplicar un adecuado proceso de análisis, los niños aun teniendo el texto disponible, no logran dar la respuesta correcta.

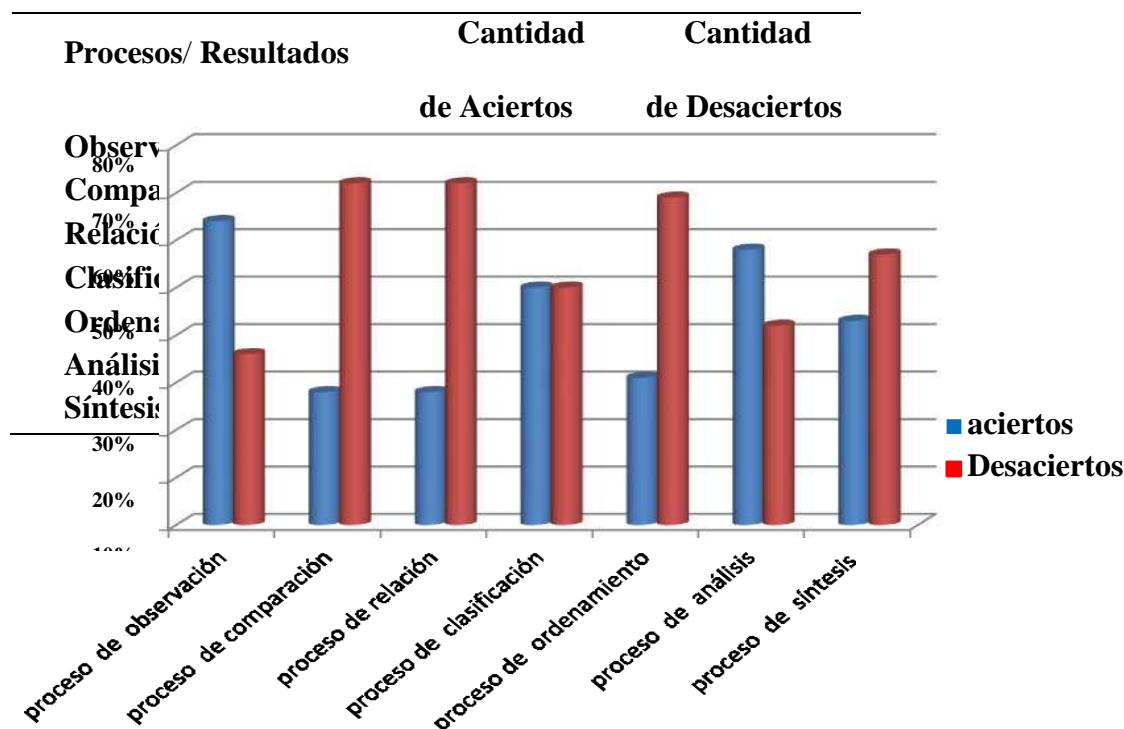
Tabla N. 7 Proceso de Síntesis

Puntuación obtenida	0	1	2	3	4	5
# de niños	10	0	1	1	2	6
Porcentaje aciertos	0%	1%	2%	3%	8%	30%

Gráfica N. 7 Proceso de síntesis

La cantidad de aciertos fue de 43, es decir un 43% de respuestas correctas y un 57 % de desaciertos en el proceso de síntesis. El proceso de síntesis obtuvo un resultado mayor en los desaciertos. Para muchos niños fue difícil encontrar la palabra que contenía las partes. Muchos escribían otra palabra relacionada pero no establecían el nexo final entre las partes y el todo.

Tabla No. 8 Tabla General de datos



Gráfica No. 8 Grafica General de Procesos de pensamiento

Al analizar los resultados de las pruebas que evalúan los procesos básicos de pensamiento podemos evidenciar que los procesos más deficientes son los de comparación, relación y ordenamiento. Se puede deducir que existe una gran dificultad para establecer criterios, jerarquizar y caracterizar. Hay dificultad para manejar más de dos o tres elementos como se demostró en el proceso de relación. Los procesos de observación y análisis fueron los de mejores resultados pero no dejan de ser porcentajes muy bajos. En conclusión todos los procesos ameritan intervención enfatizando en los que presentan mayor dificultad.

5.5. DIAGNÓSTICO

Después de aplicar las pruebas y analizar los resultados de las mismas podemos entrar a hacer un diagnóstico relacionado con las necesidades evidenciadas por los 20 niños de la muestra y que serán los sujetos de intervención.

Estos niños entre 8 y 9 años de edad evidencian un pensamiento concreto acorde a los estudios del desarrollo propuestos por Piaget. Como fortalezas están la disponibilidad y buena actitud para el trabajo.

Es observable una tendencia a no hacer verificación ni releer y a contestar en el menor tiempo posible aún sin estar presionados por el tiempo.

A algunos se les dificulta el seguimiento de la instrucción por si solos, requieren la explicación adicional del orientador.

Muchos niños aún sin leer expresan que no entienden, que no saben qué hacer y se muestran a la espera de lo que le puedan copiar al compañero. Hay falta de seguridad y confianza en las habilidades propias. Como se dijo en el análisis cualitativo, hay dificultad para encontrar criterios o características para hacer una clasificación, un ordenamiento o establecer relaciones.

Teniendo en cuenta estas debilidades vemos la necesidad de fortalecer los procesos de pensamiento a través de actividades lúdicas que generen mucha creatividad y movilicen esquemas mentales, apoyadas en los aportes teóricos de Edward De Bono.

El enfoque lúdico y creativo que tendrán las actividades y la disponibilidad de los chicos son las oportunidades que vamos a aprovechar para llevar adelante nuestra propuesta y obtener los resultados deseados.

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO

CREANDO, PENSANDO Y APRENDIENDO

6.2. DESCRIPCIÓN

Esta propuesta consiste en una serie de 5 talleres que conjugan la lúdica, la creatividad y el pensamiento. Cada uno de ellos se sustenta en diferentes actividades que resultan muy atractivas y placenteras para los niños pero que a la vez requieren de una buena dosis de creatividad y mucho de reflexión y ejercicio mental.

Los talleres están orientados al desarrollo de las habilidades de

Pensamiento y la creatividad, se llevarán a cabo en igual número de sesiones de trabajo durante 5 semanas. Cada taller tendrá un objetivo específico que se describe en cada uno de ellos.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Como se ha manifestado desde el planteamiento del problema, esta propuesta obedece a la necesidad de analizar la manera como se están dando los procesos de pensamiento en nuestros estudiantes, las falencias que hay al respecto y la necesidad de proponer alternativas diferentes para promover dichos procesos y hacer niños más reflexivos y a la vez más creativos para enfrentarse a las situaciones cotidianas y resolver problemas de una manera autónoma y segura.

El pensamiento se manifiesta a través del lenguaje y la acción por eso en las actividades que planteamos damos prioridad a la actividad y a la expresión.

Se proponen cinco talleres que responden a las necesidades evidenciadas en el diagnóstico realizado después de la aplicación de las pruebas. En dichos talleres estamos integrando la lúdica, como ingrediente principal del proceso, con actividades dinámicas y divertidas para los niños como son la música, la actuación, las canciones, el movimiento, la expresión.

Cada una de las actividades se orienta al desarrollo de los procesos que evidenciaron más deficiencia por eso los talleres apuntan al análisis, a la búsqueda de criterios y características, al establecimiento de categorías y relaciones, a la clasificación, al análisis. Todo ello conjugado con otro ingrediente, pilar de este trabajo, que es la creatividad, sustento teórico en el que nos apoyamos. Los aportes del autor Edward De Bono y sus técnicas para el desarrollo del pensamiento lateral, nos han permitido ampliar la perspectiva de los procesos trascendiendo la lógica y la verticalidad hacia la exploración de ideas diferentes y poco convencionales para generar un pensamiento diferente y permitir una expresión más auténtica y segura por parte de los niños en la medida en que se entiende que toda idea puede ser valiosa, que todos pensamos diferente y que un problema puede tener muchas posibilidades de solución y de análisis.

Son estos tres aspectos, la lúdica, los procesos de pensamiento y la creatividad los elementos que se conjugan en esta propuesta que finalmente se orienta al logro del objetivo general de desarrollar procesos de pensamiento de una manera divertida y donde los niños encuentren todas las posibilidades de expresión y creación. .

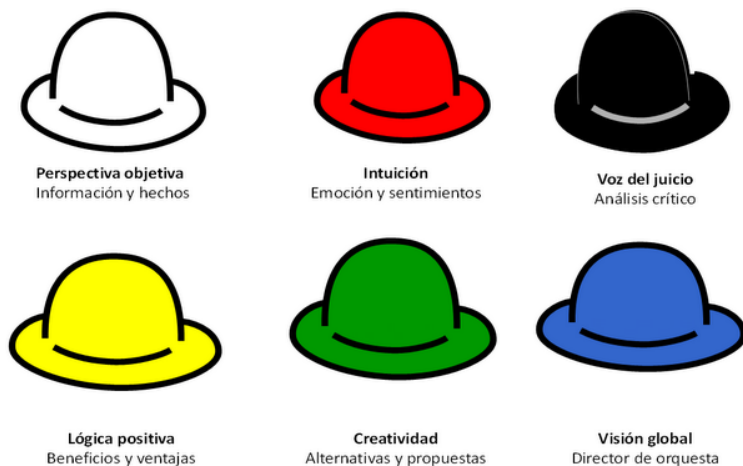
6.4. OBJETIVO

Desarrollar procesos de pensamiento en niños de 8 a 9 años, mediante las actividades pedagógicas orientadas desde la lúdica y la creatividad.

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

6.5.1. Taller de los 6 sombreros para pensar

Imagen 1 Sombreros para pensar



Fuente: <http://www.myadriapolis.net>

6.5.1.1. *Objetivo*

Identificar y generar diferentes formas de pensamiento acerca de una misma situación.

6.5.1.2. *Recursos*

Cartulinas de colores, hojas de block, marcadores, lámina.

6.5.1.3. *Descripción*

Esta actividad está basada en la propuesta del autor Edward De Bono que hace mención a seis formas de pensar diferentes y los representa con seis sombreros de diferente color.

La actividad con los niños comenzará con la elaboración de los sombreros. Se conformarán 6 equipos y se les asignará el color del sombrero.

Se dispondrá de seis espacios por colores, en cada espacio se tendrán hojas de block y marcadores

Después de que cada uno tenga su sombrero se presentará al grupo una situación que bien puede

ser una anécdota, Una fábula, Un cuento, Una noticia, Una lámina, un producto (comida, accesorios, ropa) un nuevo negocio o proyecto, Una compra, una idea, un problema.

En nuestro caso tomaremos una situación sencilla que se les presentará a los niños así:

Imagen 2 El niño quiere usar el champú que sus padres le compraron



Fuente: <https://eresmama.com/6-consejos-eliminar-la-caspa-infantil/>

Se les dará instrucciones del trabajo: cada grupo pasará por los 6 lugares y se pondrá el sombrero que corresponde mientras están trabajando. Para la rotación de los lugares se pondrá música y se desplazarán bailando libremente. Cuando lleguen al lugar se ponen los sombreros y deben leer lo que les pide, concertar en equipo y una persona copia en la hoja la respuesta.

Lo que se pide en cada lugar es lo siguiente: (se les explicará claramente antes de empezar la rotación)

Sombrero blanco: (pensamiento objetivo). Indiquen un hecho real de la situación planteada por ejemplo: un niño tiene en las manos un tarro de champú.

Sombrero rojo: (pensamiento emotivo) definan una opinión o emoción que les produce esta situación.

Sombrero negro: (pensamiento negativo) encuentren un aspecto negativo de esta situación. Escriban lo que no les gusta de esta situación. Con qué no estás de acuerdo.

Sombrero amarillo: (pensamiento positivo) encuentren un aspecto positivos, buenos de esta idea, situación o producto

Sombrero verde: (pensamiento creativo) propongan una idea diferente, muy creativa con relación a la situación.

Sombrero azul: Pensamiento equitativo, líder, controlador encuentren una solución más acertada a esta situación. Terminada la rotación se hace la socialización de las producciones y se analizarán los diferentes pensamientos.

6.5.2. Taller de expresión dramática y pensamiento

Imagen 3 Taller de Expresión Dramática y Pensamiento



Fuente: <http://www.theshadowsage.com>

6.5.2.1. Objetivo

Generar soluciones creativas a un problema y recrearlo a partir de la representación teatral.

6.5.2.2. *Recursos*

Fichas, vestuario, accesorios, materiales diversos.

6.5.2.3. *Descripción*

Se les entrega una ficha con cada situación (problema) En grupos de 3 representarán lo leerán, interpretarán y se les dará el tiempo necesario para organizar una representación dramática para presentarla al grupo. La situación se analizará e interpretará y propondrán las alternativas de solución o explicación a cada una de ellas. Todas las alternativas que se propongan son válidas.

Las situaciones propuestas a continuación también están basadas en los ejercicios para el desarrollo del pensamiento lateral de Edward De Bono.

■ **El hombre del bar:** Un hombre entra en un bar y le pide al barman un vaso de agua. El barman se arrodilla buscando algo, saca un arma y le apunta al hombre que le acaba de hablar. El hombre dice "gracias" y se va ¿Qué pudo suceder?

■ **El hombre muerto en el campo:** En un campo se encuentra un señor tendido, sin vida. A su lado hay un paquete sin abrir. No hay ninguna otra criatura viva en el campo. ¿Cómo murió?

■ **La abuela y los anteojos:** La abuela estaba desayunando y en un descuido los anteojos se le cayeron en la taza de café, sin embargo los anteojos no se mojaron ni un poquito. ¿Cómo es posible que no se hayan mojado?

■ **El joven sin licencia de conducir:** Un joven por salir de prisa a encontrarse con sus amigos dejó olvidada la licencia de conducir. Una vez en la calle no se detuvo en la luz roja y siguió por una vía de sentido contrario. Todo esto fue observado por un policía de tránsito quien no hizo el menor intento para impedirselo o para citarlo. ¿Por qué? ■

El loro inteligente: Este loro es capaz de repetir todo lo que oiga", le aseguró a una señora el dueño de una pajarería. Pero una semana después, la señora que lo compró estaba de vuelta en la

tienda, protestando porque el loro no decía ni una sola palabra. Y sin embargo, el vendedor no le había mentado. ¿Cómo puede esto explicarse?

■ **El preso ingenioso:** El alcalde de una prisión ofrece la libertad inmediata a uno de los diez presos que mantiene entre rejas, elegido al azar. Para ello prepara una caja con diez bolas, 9 negras y una sola blanca y les dice que aquel que extraiga la bola blanca será el preso que quede libre. Pero el alcalde, persona con mala idea, coloca, sin que nadie lo sepa, las diez bolas negras, para, de esta manera, asegurarse que ninguno de sus 10 presos va a quedar en libertad. El preso José, que tiene fama de listo, se enteró casualmente de la trampa que iba a hacer el alcalde, e ideó una estrategia que le dio la libertad. ¿Cómo pudo hacer esto?

6.5.3.

de juego con
figuras

Taller

fichas de
geométricas



Imagen 4 Fichas de Figuras Geométricas

6.5.3.1. *Objetivo*

Activar procesos básicos de pensamiento a través del juego.

6.5.3.2. *Recursos*

Bloques lógicos, texto escrito.

6.5.3.3. *Procedimiento*

Formaremos equipos de 5 personas.

Se enseñará una canción corta que servirá para dinamizar la actividad.

"Salí de la habana un día, camino de Santa Fe y en el suelo me encontré un papel que así decía:
(bis)...

Cada equipo preparará una coreografía sencilla para cantar la canción cuando le corresponda.

Se entregará a cada niño una figura geométrica del conjunto de bloques lógicos:

Cada equipo por turnos cantará la canción y se les entregará una orden para dar a todo el grupo y que este deberá cumplir de inmediato. Las órdenes son las siguientes:

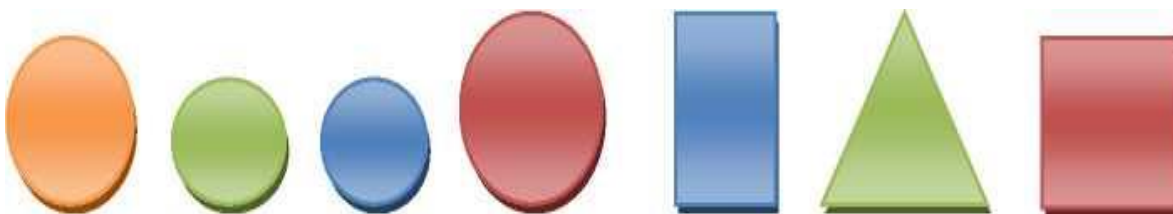
- Cada persona debe observar muy bien cada figura diferenciando sus características de forma tamaño, color y espesor.
- Agruparse por parejas y comparar las figuras. (Características iguales y diferentes).
- Encontrarse las figuras de igual forma.
- Agruparse las figuras de igual color.
- Buscar las figuras de igual tamaño.
- Agruparse las figuras de igual color y tamaño.
- Agruparse las figuras de igual forma y espesor.
- Agruparse las figuras de igual color y forma.
- (Cada orden se verificará y se ubicarán correctamente los que no lo estén)

■ La última orden sé que se dará es la de agruparse por tamaño y hacer una creación con las fichas.

La segunda parte del taller es el juego de dominó con los bloques lógicos. Se organizarán en los equipos iniciales. Se iniciará con una figura y se determinarán dos criterios para continuar el dominó, uno por cada lado. Ejemplo: Se inicia con círculo rojo grande grueso. Se eligen para jugar los criterios forma y tamaño. El equipo que tiene el turno deberá elegir una figura que cumpla con uno de las dos características.

Forma Tamaño
Deben ubicarse solo círculos Deben ubicarse sólo figuras grandes

El dominó podría continuarse así:



Otra forma de jugar el dominó es que cada niño coloque la ficha justificando el criterio y proponiendo uno nuevo, ejemplo:

El niño inicia con



El niño que sigue pone un triángulo rojo pequeño y dice:

Igual color y propongo igual forma. El que sigue podría continuar con un triángulo grande amarillo y proponer igual tamaño. El siguiente coloca un rectángulo grande azul y propone igual color y así sucesivamente.

6.5.4. Taller de las situaciones locas y las respuestas ingeniosas

Imagen 5 Situaciones Locas



Fuente: <https://image.freepik.com/>

6.5.4.1. *Objetivo*

Movilizar esquemas de pensamiento a partir de la Interpretación creativa de situaciones y soluciones poco convencionales.

6.5.4.2. *Recursos*

Estrellas, texto escrito.

6.5.4.3. *Descripción*

Se realizará a través del concurso alcance la estrella.

Se organizarán equipos de 4 personas y por turnos escogerán una estrella que tendrá un acertijo o pregunta para responder utilizando el pensamiento creativo. Cada pregunta se leerá para todos y por equipos tratarán de resolverla. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Cuál es el animal que tiene los pies en la cabeza?
- ¿Cuándo se puede transportar agua en un colador?
- ¿Cuánta tierra hay en un hoyo de un metro de largo por un metro de ancho y un metro de profundidad?

- Dos personas fueron a pescar. La menor era hija de la mayor, pero la mayor no era su padre.

¿Cómo se explica?

- En un árbol hay siete pajaritos. Pepito dispara y mata a dos pajaritos. ¿Cuántos pajaritos quedan?

- ¿Cuántas veces podría restarse el número 1 del número 1111?

- En una determinada casa las dos alas del tejado tienen diferente inclinación; un ala tiene una inclinación de 60° y la otra de 70° . Supongamos que un gallo pone un huevo exactamente en la cumbre. ¿Hacia qué lado del tejado caería el huevo?

- En una línea de ferrocarril, el tendido tiene doble vía excepto en un túnel, que no es lo bastante ancho para acomodar ambas. Por ello, en el túnel, la línea es de vía simple.

Una tarde, entró un tren en el túnel marchando en un sentido, y otro tren en el mismo túnel, pero en sentido contrario. Ambos iban a toda velocidad; y sin embargo no llegaron a colisionar. Explíquelo.

- Juana le pregunta a Leocadia: ¿Quién es el hermano de tu hermano que no es tu hermano?.

¿Qué respondió Leocadia?

- ¿Qué es lo que cuanto más crece menos pesa?
- ¿Qué es lo único capaz de detener la caída del cabello?
- ¿Qué debemos hacer para que los mosquitos no nos piquen de noche?
- ¿Quién tiene los días contados?
- ¿Sabes por qué las cigüeñas duermen encogiéndose una pata?
- Si un hombre hace un agujero en una hora y dos hombres hacen dos agujeros en dos horas,

¿Cuánto tardará un hombre en hacer medio agujero?

- Un avión se tarda una hora y media en ir de Bogotá a San Andrés y al volver de San Andrés

a Bogotá se tarda 90 minutos. ¿A qué se debe esa diferencia?

Terminado el juego se contabilizan los aciertos y se premia el equipo ganador.

6.5.5. Taller de Miscelánea Creativa

Imagen 6 Miscelánea Creativa



Fuente: www.ucn.edu.co

6.5.5.1 Objetivo:

Fortalecer los valores fundamentales para la convivencia mediante la práctica de juegos didácticos.

6.5.5.2 Recursos:

Escaleras, parques, arma todos, ajedrez, loterías.

6.5.5.3 Procedimientos:

Se divide el grupo en equipos de acuerdo a los juegos didácticos que se tengan en el aula a cada equipo se le asigna un valor (tolerancia, respeto, solidaridad, confianza etc.) deben establecer su significado y escogen el juego y explican el valor que les toco como se puede aplicar en dicho juego.....y.....a jugar.

Se harán varias rondas de actividades de acuerdo con el rendimiento (mínimo tres, máximo 6) de manera que al final cada niño haya elaborado el mismo número de fichas.

Al final los niños intercambiarán opiniones acerca de las diferentes actividades.

El material a utilizar se tomará de páginas de internet y material bibliográfico dando el respectivo crédito. (Ver anexos).

Conclusiones

Al finalizar este trabajo y después de haber puesto en práctica las estrategias de intervención, podemos asegurar que se ha evidenciado un desarrollo significativo en los procesos de pensamiento de la población que participó en las actividades.

La aplicación de las pruebas sirvió de instrumento de diagnóstico para darnos cuenta de la situación real de los estudiantes en cuanto a los procesos de pensamiento. La observación detallada de la forma como opera el pensamiento en los niños a la edad de 7 a 9 años, fue fundamental para proponer unas estrategias de intervención que apuntaran directamente al mejoramiento de las dificultades.

Indudablemente el enfoque teórico de la propuesta nos dio valiosos aportes que pudimos poner en práctica, constituyendo la lúdica el elemento dinamizador que optimizó la participación y el disfrute de los niños en las actividades. Por su parte el elemento creativo permitió la movilización de los esquemas de pensamiento y llevó a la generación de ideas diferentes y poco convencionales.

Consideramos que el enfoque de la propuesta hacia el pensamiento lateral ha logrado romper algunos estereotipos en el ámbito de la creación, evidenciándose una mayor atención a los detalles y propuestas de solución a situaciones que antes no se les hubiese ocurrido. Ahora los niños piensan dos veces antes de contestar y saben que sus aportes son válidos y necesarios para el consenso.

A partir de los talleres, los niños han demostrado respuestas más creativas a las diferentes situaciones. Se hace evidente el deseo de aportar y compartir las ideas sin temor al error. Han aprendido a respetar y valorar las ideas de los demás y a ir más allá en las propuestas y soluciones.

Por último estamos convencidas de que el trabajo de intervención sirvió para incrementar los niveles de pensamiento en esta muestra de niños, quienes ahora se notan más alertas frente a las

situaciones que se les presentan, participan con mayor seguridad y han logrado confiar más en sí mismos, en términos de De Bono, se han desinhibido y de esta forma se ha fortalecido su autoestima y su capacidad creadora, han logrado extender la lógica mediante la activación de los procesos básicos de pensamiento y han logrado una extensión del campo perceptual ampliando las barreras de lo convencional.

Lista de referencias

CEREZO, H. Revista Electrónica de Pedagogía, Odiseo. México. Año 4, núm 7. Julio_ diciembre 2006. ISSN1870-

DE BONO, EDWARD. Aprender a pensar por ti mismo. Ed. Paidós Plural. España 2000 - 214 páginas.

Creatividad. 62 Ejercicios para Desarrollar la Mente. Barcelona.

Editorial Paidós. 2008 - 238 páginas

El pensamiento Lateral. Manual de Creatividad. Ejercicios para desarrollar la mente. Ediciones

Paidós. Barcelona_ Buenos Aires. 1993 - 320 páginas

La Revolución Positiva. Editorial Paidós Ibérica S.A. Barcelona España 1997. 215 páginas.

Pensamiento Práctico. España. Editorial Paidos. Plural. 2000. 199

Simplicidad. Ediciones Paidós Ibérica S.A. España. 2009. 320.

MARCEL, GIRY. Aprender a razonar. Aprender a pensar. Editorial Siglo

XXI 2005. 209 páginas

MESONERO VALHONDO, ANTONIO. Psicología del Desarrollo y la Educación en la Edad Escolar. Textos Universitarios Ediuno. Servicio de publicaciones Universidad de Oviedo. 1995 - 554 páginas

ORTIZ GÓMEZ, GLORIA. Habilidades Básicas del pensamiento. México. Editorial CENAGE. LEARNING. 2010 148 páginas.

PIAGET, JEAN. INHELDER, BÁRBEL. La Psicología del Niño. Ed. Morata. Madrid, España. 2007. 172 páginas.

ANEXOS

ANEXO A. PRIMERA PRUEBA

Proceso de observación

Instrucción: observa muy bien la imagen y luego elige la respuesta correcta a cada pregunta:

Imagen 8 Proceso de Observación



Fuente: dreamstime.com

En el dibujo hay:

- Niños peleando por una cuerda.
- Una niña en patines
- Una niña con diez globos

- Un niño saltando la cuerda

¿Qué observas en las personas que hay en el dibujo?

- Hay 12 niños jugando.
- Todos los niños tienen los brazos arriba
- En el dibujo hay sólo 3 niñas.
- Un niño juega balón con una niña

Los animales que hay en el dibujo:

- Están volando hacia los árboles
- Vuelan cada uno en diferente dirección.
- No son aves
- Son dos mariposas

En el dibujo se ven:

- Diez árboles
- Seis flores
- Tres piedras
- Dos niños en bicicleta

¿Cuál es el objeto redondo que se ve más grande en el dibujo?

- La rueda de la bicicleta.
- El sol
- El hula – hula

Proceso de comparación:

Instrucción: Compara los objetos y responde cada pregunta.

- ¿Hay más árboles que globos? _____ ¿Cuántos más? ____

- ¿En qué se parece el sol y la rueda de la bicicleta? _____
 - Compara la cantidad de niños y niñas... ¿Cuántos niños hay más que niñas? _____
 - ¿En qué se parecen el niño de la bicicleta, el del monopatín y el de la hula -hula?
-

- ¿Qué diferencia hay entre los dos grupos de niños que juegan con las cuerdas?:

Proceso de relación

Instrucción: Encierra el objeto que no se relaciona con los otros:

- Monopatín - balón - árbol - cuerda – bicicleta
- Pájaro –árbol-hierba-piedra-niños
- Sol-rueda-nube-globo-hula-hula
- Juegos-risas-diversión-dolor-parque
- Niño-flor –nube-niña-nieve

Proceso de clasificación:

Instrucción: lee la lista de palabras y forma 5 grupos diferentes, relacionando los elementos que tengan algo en común (que se parezcan en algo)

ANA - MANGO - CAMISA - TROMPO - RANA - - FRESA - GATO BALÓN - MEDIAS -
 VACA - PATINES - LINA - PANTALÓN - NARANJA - CONEJO - MORA - CARLOS - SACO
 - MUÑECA – ANDRÉS

Tabla No.10 Proceso de Clasificación

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

ANEXO B.

SEGUNDA PRUEBA

Proceso de ordenamiento

Instrucción: lee con atención cada lista de palabras o números y

Organízalas como te piden:

- Luisa - Carlos - Andrés - Tatiana - María (Orden alfabético)

_____ , _____ , _____ , _____ , _____

- 86 - 49 - 96 - 72 - 38 (orden numérico)

_____ , _____ , _____ , _____ , _____

- Junio - mayo - agosto - abril - octubre (orden de tiempo en el año)

_____ ; _____ ; _____ ; _____ ; _____

- Perro - ratón - elefante - hormiga - caballo (de menor a mayor tamaño)

_____ , _____ , _____ , _____ ; _____

- Mes - semana - año - hora - día. (De mayor a menor medida de tiempo)

_____ , _____ , _____ ; _____ , _____

Proceso de análisis

Instrucción: Lee el texto con mucha atención y luego responde cada pregunta.

El sábado Mariana salió muy feliz de su casa, iba para la fiesta de cumpleaños de Juliana. Al cruzar por el parque Mariana se dio cuenta de que había olvidado el regalo para su amiga.

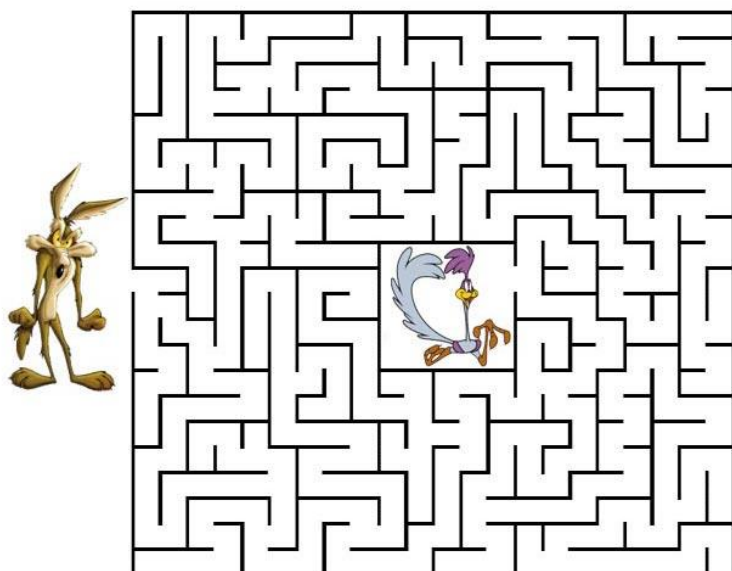
- ¿De quién hablan? _____
- ¿Para dónde iba? _____
- ¿Qué le sucedió? _____
- ¿Dónde pasó esto? _____
- ¿Cuándo ocurrió? _____

Proceso de síntesis:

Lee cada grupo de palabras y escribe el objeto al cual se refieren o hacen parte:

- Puertas, balcones, torres, jardines, cuartos _____
- Estudiantes, salones, maestros, cuadernos, pupitres _____
- Patas, cuernos, cola, leche, manchas _____
- Imágenes, sonido, programas, canales, pantalla _____
- Raíz, hojas, tallo, fruto, flor _____

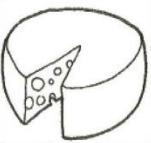

Imagen 9 Laberinto



Fuente: <http://www.guia-padres.com/juegos>

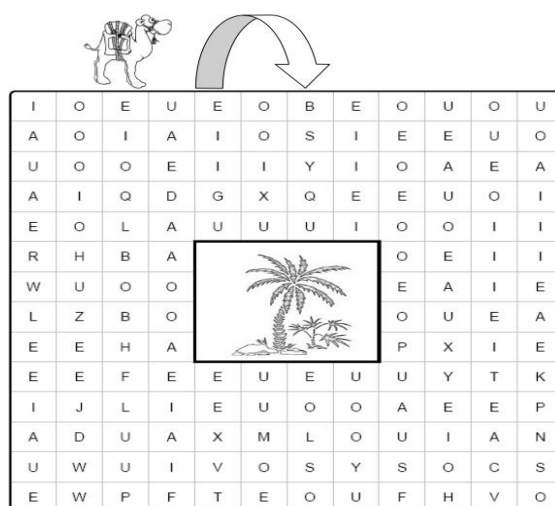
Imagen 10 Juego de números y laberintos

Dibuja el camino empezando por el 1 y acabando por el 100, contando de uno en uno.

7	6	3	2					65	66		
8	5	4	1					63	64	67	
9	10	19	20					62	61	68	
12	11	18	21	22	53	54	59	60	69		
13	16	17	24	23	52	55	58	71	70		
14	15	26	25	50	51	56	57	72	73		
33	32	27	28	49	82	81	80	79	74		
34	31	30	29	48	83	84	85	78	75		
35	36	45	46	47	100	99	86	77	76		
38	37	44					98	87	90	91	
39	42	43						97	88	89	92
40	41							96	95	94	93

Fuente: <http://enanosaltarin.blogspot.com>

Imagen 11 Juego de palabras



Fuente: <http://enanosaltarin.blogspot.com>

Imagen 12 Juego de números

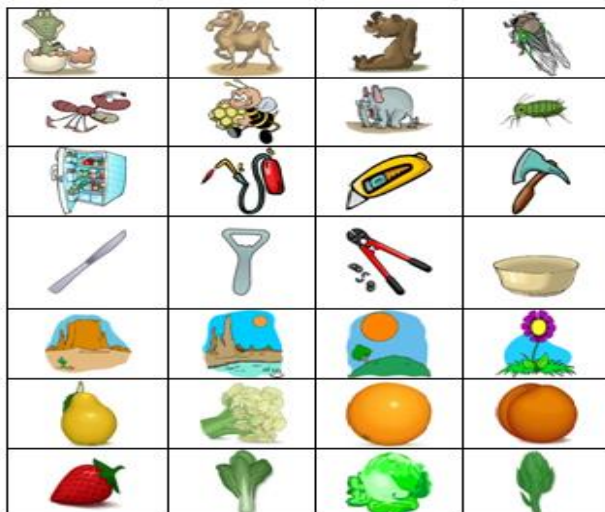


Fuente: <http://enanosaltarin.blogspot.com>

Imagen 13 Juego de relación

INTRUSOS

De las 4 imágenes hay una que no debería estar señala cuáles, e indica el porqué.



Fuente: <https://www.guiadelnino.co>

Imagen 14 Sopa de Letras

Sopa de letras de vegetales

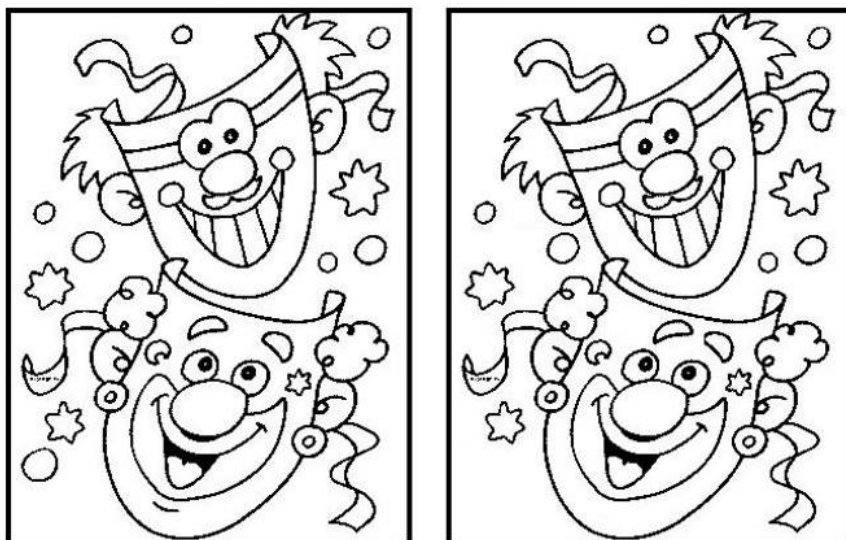
Busca los 4 vegetales en esta sopa de letras



Fuente: <https://www.guiadelnino.co>

Imagen 15 Identificación

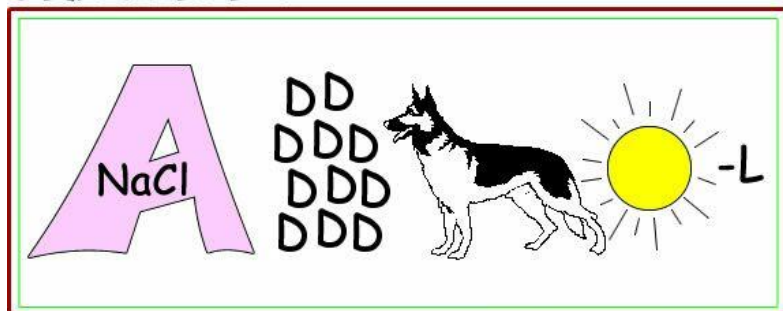
Encuentra las cinco diferencias y colorea especial Carnaval



Fuente: www.orientacionandujar.es

Imagen 16 Jeroglíficos

JEROGLÍFICO



Los niños están felices
¿Cuál será la razón?



Fuente: www.retomania.blogspot.com

ACTIVIDADES FOTOGRÁFICAS

FOTO 1. Todos los niños se colocan el color del sombrero



FOTO 2 los niños anotan lo que piensan de la pregunta.



FOTO 3. Los niños cambian de lugar y de color de sombrero bailando



FOTO 5. El monitor de cada mesa recoge los sombreros y la respuesta de cada grupo para recibir al otro equipo. responden la pregunta de mesa en mesa.





FOTO 6. Los niños socializan todas las preguntas con sus respuestas de cada grupo.



FOTO 7. Los niños realizan la coreografía del primer momento de la actividad inventadas por ellos



FOTO 8. El niño explica las características de la ficha que le tocó



FOTO 9. El niño lee la orden que deben realizar los grupos referente a las fichas que tiene cada estudian.



FOTO 10. Los niños se desplazan de su lugar a cumplir la orden que el compañero leyó.



FOTO 11 Los niños se encuentran entre sí con las mismas características de las fichas.



FOTO 12 Las niñas explican las características de la ficha que les toco.



FOTO 13 . Los niños deben realizar con todas las fichas del grupo una figura

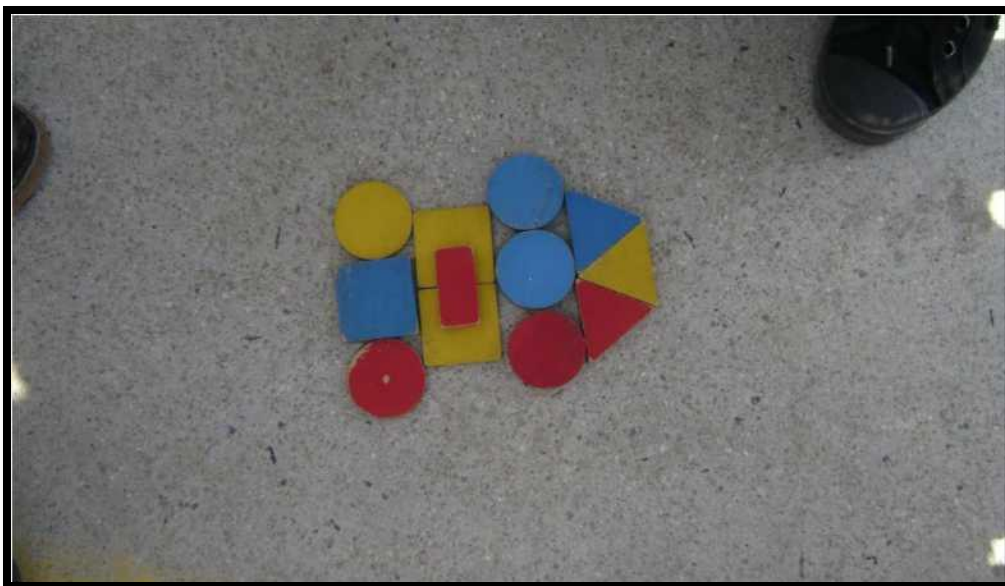


FOTO 14. Los niños juegan dominós con las fichas de las figuras geométricas.



FOTO 15 Los niños escogen el juego didáctico que les gusta

